

Règlement Intérieur – SAAAS

Article 1 – Adhésion :

L'adhésion peut avoir lieu à tout moment de l'année.

Pour l'inscription des joueurs, les pièces suivantes sont nécessaires:

- Une photocopie recto verso de la carte d'identité.
- Une photographie d'identité.
- Une preuve de sa couverture pour la responsabilité civile personnelle.
- La fiche d'inscription complétée et signée.
- Le règlement de la cotisation définie dans l'article 2 du règlement intérieur statutaire.

Article 2 – Montant de la cotisation :

La cotisation ouvre les droits SAAAS du _ au _ de l'année suivante. Le montant de cette dernière est de 20 euros.

Article 3 – Age

Il est interdit à toute personne de moins de 18 ans de pénétrer dans la zone de jeu et/ou zone(s) neutre(s).
L'association veillera au contrôle de l'âge des joueurs en début de partie par la **vérification des cartes d'identités** et/ou cartes de membres. Toute personne ne pouvant fournir de pièce justifiant son identité sera refusé dans la zone de jeu et/ou neutre.

Article 4 – Pole direction

Fonctionnement du trésorier :

Règles de décision des transactions :

- Pour un montant inférieur ou égal à 40 euros : l'accord du trésorier suffit.
- Pour un montant compris entre 40 et 100 euros : il faut l'accord du président ou vice-président et du trésorier.
- Pour un montant supérieur à 100 euros : il faut l'accord de la majorité absolue des membres du comité.

Article 5 – Pole matériel / partie :

Il se compose :

- D'un responsable de l'organisation des parties et du matériel des parties
- D'un responsable du matériel en location et de la gestion du consommable

Le responsable de l'organisation des parties :

- Il est aidé d'une équipe d'organisateur de partie qu'il gère : Il a le pouvoir de gérer complètement son équipe (peut recruter de nouveaux membres, les former et peut en exclure). A chaque changement, il doit informer le président ou le vice-président.
- Décide des dates des parties en tenant compte des suggestions.
- Il gère le matériel des parties (exemple : brassard, mégaphone, chrony) : état, propreté
- collecte et informe sur le forum des objets trouvés.

Pour une partie :

1. Il doit trouver un organisateur pour LA partie (lui-même ou dans son équipe), si personne n'est disponible, il n'y aura pas de partie.
2. Il crée le post sur le forum. Il doit faire en sorte que l'organisateur de la partie récupère le matériel (chrony, mégaphone...)
3. Il récupère ensuite le matériel

L'organisateur de LA partie :

Pour une partie :

1. Récupère le matériel
2. Il prend la liste des inscrits (ceux qui se sont annoncé comme présent sur le forum) et les fait jouer en priorité.
3. Il gère le passage au chrony.
4. Veille aux respects des règles de sécurité
5. Est responsable du dynamisme de la partie.
6. Doit redonner le matériel au responsable de l'organisation des parties.
7. Veille à ce que le terrain reste propre et rangé

Le responsable du matériel en location et de la gestion du consommable.

Matériel en location :

Il est responsable du matériel et de son entretien et le détient.

Pour chaque location :

1. Il prépare le pack et s'assure que le pack sera sur le terrain pour la partie. Il doit vérifier si la réplique est électrique que la batterie soit chargée et si la réplique fonctionne avec du gaz que du gaz soit fourni dans le pack.
2. La personne effectuant la location doit :
 - a. Vérifier la majorité du joueur.
 - b. Copier le numéro de la carte d'identité.
 - c. Récupérer le chèque de caution ainsi que le montant de la location.
 - d. Informer le joueur de la puissance de la réplique.
3. Après chaque partie :
 - a. Vérifie son fonctionnement et son état général.
 - b. Redonne le chèque de caution.
4. Il nettoie la réplique.

Gestion du consommable :

Il est responsable de l'achat, du stockage et de la vente de consommable.

Il gère son stock.

Pour l'achat :

Il demande sur le forum le besoin des membres de l'association et effectue en fonction de l'état de son stock des commandes.

Pour chaque commande :

- 1) Trouve le magasin le moins cher en négociant le prix en fonction de la quantité
- 2) Demande un chèque au trésorier du montant de la commande
- 3) Effectue la commande
- 4) Reçoit le colis.

Pour la vente de consommable :

1. Il reçoit les demandes sur le forum. L'association ne fait pas crédit. Le consommable n'est donné qu'en échange du prix.
2. Il remet les chèques au trésorier.

Article 6 – Pôle communication :

Il se compose :

- D'un Le secrétaire
- D'un responsable du parrainage
- D'un responsable de la communication externe

Le secrétaire :

Il est responsable des adhésions et des dossiers de chaque membre.

Pour chaque adhésion :

- 1) Il accepte les dossiers complets uniquement et vérifie auprès du responsable de parrainage que le membre est bel et bien accepté.
- 2) Il prévient un administrateur du forum de l'arrivée du nouveau membre afin qu'il lui donne les droits conséquents.
- 3) Il informe tous les SAAAS de l'arrivée du nouveau membre et met à jour le trombinoscope.
- 4) Il transmet le chèque au trésorier.

Il doit effectuer les tâches administratives qui lui sont demandées par les membres du quotidien et les membres fondateurs.

Le responsable du parrainage :

Il veille à ce que chaque nouvel arrivant ait un parrain. Il doit former le parrain sur son rôle et lui apprend les étapes du parrainage. Après chaque partie, il se tient au courant du comportement de chaque filleul.

Le responsable de la communication externe :

Il assure la communication avec les autres associations, les médias et les municipalités et assure la promotion de l'association. Il transmet aux membres de l'association les nouvelles informations en rapport avec le monde de l'airsoft.

Article 7 – Statuts :

Hormis les membres de l'association, nous distinguons 4 autres types de statut :

- **Joueurs non équipé** => Du matériel de l'association leur sera prêté.

Ils devront remplir une fiche individuelle. Une contribution financière qui comprendra la location du matériel, masque, billes pour un montant de _ euros à chaque partie, des frais supplémentaires peuvent s'ajouter éventuellement (location de terrain)

- **Joueurs parrainé** => Ils sont déjà équipé ou le seront par le parrain ou l'association via la location de matériel par le joueur.

Ils devront remplir une fiche individuelle. Aucune contribution Financière la 1ere et 2eme fois puis contribution financière de 5 euros à partir de la 3eme partie.

- **Joueurs équipé** => Ils sont déjà équipé (réplique, protection, billes).

Ils devront remplir une fiche individuelle. La contribution financière s'élève à _ euros la partie.

- **Spectateur** => toute personne, qui reste dans la zone neutre (dite de sécurité) et qui ne participe pas au jeux. La zone de sécurité est définie en début de partie et signalé par des panneaux. Il est interdit à un spectateur de pénétrer sur l'aire de jeux, exception faite pour les photographes et/ou caméramans, ainsi qu'aux arbitres qui doivent porter un gilet fluorescent ainsi que des protections oculaire **OBLIGATOIRE** (l'association pourra en fournir).

Article 8 – Les membres de l'association :

Tous les membres de l'association peuvent pratiquer l'airsoft et participer à toutes les activités proposées par l'association sauf avis motivé de la part du conseil d'administration.

Chaque membre possède un droit de vote lors des assemblées générales qui ont lieu au moins 1 fois dans l'année. La présence de tous les membres de l'association est obligatoire à cette réunion. En cas d'impossibilité vous devez avertir le président de l'association qui vous fera parvenir un pouvoir, vous permettant de vous faire représenter lors d'un vote.

Chaque membre de l'association peut s'il le désire, proposer des idées d'activités qui seront soumises à l'approbation du conseil d'administration.

Article 9 – Radiation / Démission d'un membre :

Tout membre peut, s'il le souhaite, démissionner de l'association.

Sa cotisation ne pourra lui être remboursée.

La radiation d'un membre est prononcée par l'ensemble du conseil d'administration qui se prononcera par vote. En cas d'égalité, la voix du président de l'association sera prépondérante.

Circonstances pouvant conduire à la radiation d'un membre :

- **Attitude dangereuse lors des parties.**
- **Non-respect du règlement intérieur.**
- **Non-paiement de la cotisation après 2 rappels.**

Sa cotisation ne pourra lui être remboursée.

Article 10 – L'assurance :

La SAAAS souscrit un contrat d'assurance couvrant la responsabilité civile-défense, les recours-protection juridique, assistance et indemnisation de dommages corporels pour tous (bénévoles, dirigeants, salariés, adhérents, participants même occasionnels)

Article 11 – Sécurité :

Le port de **protection oculaire** homologuée "airsoft ou paintball" est **obligatoire** dans la zone de jeu ainsi que dans la zone neutre.

Le port de masque facial est non obligatoire, il est laissé à l'appréciation du joueur. L'association décline toutes responsabilités en cas de traumatismes de la face provoqués par la réception d'une bille d'un autre joueur dans cette région anatomique du corps.

Les organisateurs se réservent le droit de vérifier la solidité de vos protections oculaires (par le tir rapproché de billes 0,20 gr).

Si vous devez enlever votre masque suite à un problème extrêmement urgent et qu'il n'est pas possible de rejoindre la zone de sécurité (hors zone de jeu et neutre), signalez-le bien fort, couché vous et ensuite seulement enlevez vos protections.

L'association se déclare non responsable en cas d'accident relatif au non-respect de cette règle.

Article 12 – Distance de sécurité et puissance des lanceurs :

Il pourra être décidé à tout moment la vérification des répliques ou d'une partie des répliques présentes lors d'une partie.

La mesure est effectuée à l'aide d'un **chronographe** avec des billes de 0,20g ou 0.25g, hop-up en position non-fonctionnelle, c'est-à-dire en position ouvert.

Tout joueur refusant de se soumettre à cette vérification se verra interdire de jeu avec cette réplique ou de partie personnellement. S'il s'agit d'un membre, la décision de le radier peut être prononcée s'il s'avère que le membre a voulu enfreindre délibérément l'article.

Données :

- Bolt à réarmement manuel (max 450 fps) : interdit de tirer à moins de 20 mètres
- AEG (max 350 fps avec des billes de 0,20g. Aucune tolérance ne sera accordée) : interdit de tirer à moins de 10 mètres.
- AEG avec semi-auto bloqué physiquement (max 400 fps avec des billes de 0,20g. Aucune tolérance ne sera accordée) : interdit de tirer à moins de 15 mètres.
- Gaz et Spring (moins 350 fps): interdit de tirer à moins de 5 mètres.
- Gaz et Spring (moins 250 fps) : interdit de tirer dans la tête.

Que faire si distance de tir inférieure:

La première chose à faire en "combat rapproché" : passer en mode **SEMI-AUTOMATIQUE !**

Le premier qui braque l'autre doit dire "**tu es out**". Si les deux joueurs sont à égalité, à décider en début de partie :

- ils reculent de 10 mètres avant de réitérer leur attaque.
- utilisation du pistolet d'intérieur (< 250 fps) partout sauf la tête.
- tir avec l'AEG/gaz dans les jambes.
- autre moyen de départage (ex : « pierre, puit, papier, ciseau »).

Article 13 - Règles de tir

Eviter les tirs rapprochés et/ou dans la tête :

- Dans la mesure du possible, ne pas tirer sur un joueur à moins de 10 mètres. Il faut le mettre en joue et lui dire qu'il est touché : "**t'es OUT**".
- Si un des cas précités se présente, évitez de tirer de longues rafales et soyez vigilant au "**Out !**" de l'adversaire afin de stopper votre tir dès que possible.
- De manière générale, si vous avez l'occasion de viser les membres du joueur adverse ou bien le tronc, faites le, surtout si le joueur est proche.
- Il est interdit de tirer à bout portant (sauf moins de 250 fps), ni en dessous des distances réglementaires (chapitre suivant)
- Il est interdit tirer de nouveau intentionnellement sur un joueur "**touché**"
- Il est interdit de tirer en présence de **marcheurs, civils** (en cas de marcheur, crier "**halte au jeu**" immédiatement)

Article 14 : Engins Pyrotechniques

La présence d'engins pyrotechniques (grenade ou fumigène) est soumise au contrôle des membres du conseil d'administration qui peuvent refuser l'utilisation de ceux-ci lors de certains scénarios, ils doivent néanmoins être agréés Airsoft ou Paintball.

Les engins artisanaux sont formellement interdits.

Leurs utilisations éventuelles s'effectuent dans la zone de jeu uniquement.

Le port de grenades factices est autorisé après contrôle de l'inertie de celles-ci.

Article 15 : Touche

Tout le corps ainsi que la réplique font parties de la zone de touche.

Lorsqu'un joueur reçoit une bille sur le corps y compris les mains, les pieds ou même la réplique, il crie "OUT" de façon audible et doit lever ses mains ou sa réplique pour bien signaler son nouveau statut.

Il ne peut qu'appeler le médecin ou aller dans la zone neutre ou bien encore sortir de la partie (en zone sécurisée) selon le scénario. Seuls les joueurs éliminés peuvent mettre leurs mains sur la tête. Un joueur "touché" ne peut donner d'informations à son équipe (il peut cependant appeler un médecin). Si un joueur touché se trouve dans le champ de tir des adversaires, il peut bouger pour se mettre à l'abri.

Les tricheurs, aussi appelés « Highlanders » dans le jargon de l'airsoft seront sévèrement sanctionnés selon les conditions énoncées dans l'article 16.

Article 16 - Code du joueur et responsabilité :

Tout joueur s'engage à :

- 1) Se conformer aux règles du jeu.
- 2) Respecter adversaires, partenaires et organisateurs.
- 3) Refuser toute forme de violence (physique ou verbale) et de tricherie.

Zone sécurisée : le port des répliques y est interdit (merci de les poser directement et d'enlever vos chargeurs). C'est le seul endroit dans lequel vous pouvez enlever vos protections oculaires.

Transport des répliques : il est formellement obligatoire de rejoindre le terrain où se déroule la partie avec votre réplique

dans un sac ou une valise la masquant intégralement.

Responsabilité : Chacun engage sa seule responsabilité dans le jeu d'airsoft pour tous les actes qu'il commet et toutes les blessures ou griefs que les parties d'airsoft pourraient lui occasionner.

Interdiction absolues : Il est interdit d'apporter les objets suivants durant les rencontres d'airsoft :

- toutes sortes d'armes blanches (particulièrement des couteaux pliants et couteaux à cran d'arrêt). Les couteaux factices sont autorisés après contrôle de sécurité de ceux-ci.
- des symboles qui peuvent être classés dans les milieux d'extrême droite ou gauche ou nazi.
- -Il est interdit de viser le visage avec un laser.
- -Il est interdit d'arborer des grades ou des décorations militaires ainsi que des mentions type « Police », « Gendarmerie ».
- -Tout type d'alcool ou de drogue est prohibé en zone de jeu, ou zone neutre.

Article 17 – Les sanctions :

L'infraction au présent règlement sera notifiée par différents degrés de sanction :

- -Avertissement oral.
- -Suspension momentanée d'une partie.
- -Exclusion de la partie pour la journée.
- -Exclusion pour une période plus longue qui sera précisée ultérieurement à l'intéressé.
- -Radiation définitive de l'association (pour les membres).

Article 18 – La Lois :

Chaque joueur (et plus particulièrement les membres) doit prendre connaissance des lois dont dépend l'airsoft (ces lois sont à disposition lors de partie ou sur demande) :

- **DECRET N° 99-240 DU 24 MARS 1999** décret relatif aux conditions de commercialisation de certains objets ayant l'apparence d'une arme à feu.
- **DECRET N° 90-897 DU 1er OCTOBRE 1990** portant réglementation des artifices de divertissement.
- **DECRET N° 71-753 DU 10 SEPTEMBRE 1971** pris pour l'application de l'article 1er de la loi du 3 juillet 1970 portant réforme du régime des poudres et substances explosives.
 - **ORDONNANCE N° 2000-916** Grade et uniforme

Article 19 - Grade et uniforme :

Le port de l'uniforme est réglementé en France (voir article 15). Notre activité nous amène, pour des raisons évidentes, à porter des tenues camouflées ou autres. Si celles-ci ne constituent pas forcément en elles-mêmes un uniforme, il nous a semblé nécessaire de clarifier certains points en relation avec la Loi. Même si c'est une évidence, rappelons que chacun d'entre nous assume les conséquences de ses actes. Nous invitons chacun des joueurs à bien prendre connaissance des textes évoqués.

La question du port de l'uniforme et des insignes, porte sur une confusion possible avec des représentants des forces publiques. En cela, le port de tenues identiques à celles « d'uniformes reconnus », peut être problématique.

Une solution serait de porter des camouflages différents pour la veste et le pantalon, ou encore en utilisant des camouflages de chasse. D'une manière générale, nous devons tous éviter de nous afficher en tenue complète (veste + pantalon) dans des lieux publics. Imposons-nous de ne compléter nos tenues qu'une fois sur le terrain.

Article 20 - Sanctions

L'infraction au présent règlement sera notifiée par différent degré de sanction :

- -Avertissement oral.
- -Suspension momentanée d'une partie.
- -Exclusion de la partie pour la journée.
- -Exclusion pour une période plus longue qui sera précisée ultérieurement à l'intéressé.
 - -Radiation définitive de l'association (pour les membres).

Article 21 - Modification du règlement intérieur de l'association

La modification du présent règlement peut être demandé par tout membre de l'association.

Elle est cependant soumise à l'approbation de l'ensemble des membres du conseil d'administration qui décidera de sa pertinence.

Je certifie : Mr, Mme, Mlle

Avoir pris connaissance du règlement intérieur de l'association et m'engage à le respecter.

Fait le :

A : (Mention manuscrite : lu et approuvé)

Signature :